REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO

SUPLEMENTO ESPECIAL DE GAME BOY ADVANCE

Nintendo Acción

GUÍA DE COMPRAS
Todos los juegos para GB Advance puntuados



¡¡VUELVE MARIO!!

YOSHI'S ISLAND

Pásatelo en grande con este genial plataformas

¡¡LA AVENTURA MÁS ALUCINANTE!!

METROID FUSION

LOS MEJORES JUEGOS PARA GAME BOY ADVANCE











SUMARIO NÚMERO ESPECIAL

Tienes una cita con Nintendo Acción

Cada mes tienes una cita en tu quiosco con Nintendo Acción, la revista oficial de videojuegos Nintendo. En sus páginas podrás encontrar las últimas novedades para las consolas GameCube, Game Boy Advance y Color, las noticias más actuales, pósters, concursos, comentarios y avances de todos los juegos que te interesan, y por supuesto guías y trucos para que no se te resista ningún título. Que para eso somos expertos. Junto a Nintendo Acción encontrarás gratis todos los meses la Revista Pokémon, un suplemento de 36 páginas dedicadas al irresistible universo Pokémon. Ahora tienes en tus manos un pedacito de Nintendo Acción. Un suplemento especial de 20 páginas dedicado a Game Boy Advance. Que lo disfrutes. Ha sido un placer.

PORTADA

Vive la aventura con METROID FUSION

Descubre cómo son las aventuras de la nueva generación: intensas, largas, con mucha acción, vamos, lo que tiene este juego.



SUPER STARS

YOSHI'S ISLAND viene cargado de diversión

Acompaña a Yoshi y Baby Mario en un plataformas muy divertido y original.



GUÍA DE COMPRAS

Comentamos y puntuamos LOS JUEGOS PARA GBA

Si dudas qué juegos comprarte en Navidad, aquí tienes la guía de compras definitiva con una selección de los títulos disponibles para la portátil, analizados y puntuados.

SUPER STARS

MÁS NOVEDADES para tu GB Advance

Super Mario World, Golden Sun, Game & Watch y Disney´s Magical Quest.



Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, María Jesús Arcones
Colaboradores: Sergio Martín, Juan Carlos Herranz, Bruno Nievas, Héctor Domínguez, Angel Luis Guerrero, José Cobas, Aleix Ibars, Sergio Llorente, Juan Pablo Ordóñez



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Marketing: María Moro
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marin
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Lucía Martínez
E-mail: lucia@hobbypress.es
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 906 301 830
Fax: 902 151 798
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27
7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAIR-QUEBECOR S.A.
Ctra. Nac. IV Desvio a Seseña Km. 2,700
Seseña (Toledo)
Depósito Legal: M-36689-1992



Asociación de Revistas de Información

Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**

AS

NINTENDO ACCIÓN
Revista mensual de consolas Nintendo
NÚMERO ESPECIAL

¡YA EN JAPÓN LAS NUEVAS EDICIONES POKéMON!


Samehader *Esta especie de tiburón es uno de los 100 nuevos Pokémon que podremos capturar.*

«Rubí» y «Zafiro» llegan por fin a GBA.

La fiebre Pokémon se vuelve a desatar en Japón por la salida de dos nuevas ediciones Pokémon: «Rubí» y «Zafiro». Entre las dos ediciones aparecen **100 nuevos Pokémon,** que se unen a los 250 que ya conocemos. Y estad atentos, porque también se presentan **nuevas especies de Pokémon, dos entrenadores** de estreno, llamados Ojousama y Yamaotoko, y hasta un profesor que sustituye a Oak: Odamaki. Pero la novedad más importante de estas ediciones es que podremos **unir las habilidades de los Pokémon en combate.** ¡Qué idea tan genial! Y por si fuera poco, también se estrena un nuevo universo. En Japón han aterrizado a finales de noviembre, aquí llegarán en primavera.





Los Combates. *En «Rubí» y «Zafiro» es posible unir las habilidades de nuestros Pokémon. ¡Genial!*

¡ATENCIÓN CHICOS! ¡HARRY POTTER REGRESA A GBA!

«La Cámara de los Secretos» nos sumerge en una gran aventura

Harry Potter vuelve a GBA para vivir una **aventura de esas que hacen época.** En ella debemos guiar a Harry en busca de una Cámara que oculta en las profundidades de la escuela de magos Hogwarts. Para localizarla tenemos que dialogar (en castellano) con decenas de personajes dispuestos a echarnos una mano, realizar diversas y divertidas misiones y, por supuesto, utilizar sus poderes mágicos. Todo se muestra bajo **perspectiva isométrica, con unos gráficos muy detallados** y que lucen un aspecto colorista. ¿Y cuando podréis echarle el guante al título? Pues ya mismo: finales de Noviembre es la fecha indicada. Id reservándolo, que seguro que se agota.


Como podéis observar, la calidad gráfica alcanza cotas sobresalientes. ¡Guau!


En el juego hay que dialogar con muchos personajes para saber afrontar cada misión.

«FIFA 2003», EL MEJOR FÚTBOL DE BOLSILLO

¿Te "hace" un partido con los futbolistas más grandes?

Electronic Arts ya tiene preparada la versión Advance de su genial simulador de fútbol. Sus cartas de presentación son **10.000 jugadores, 14 de las ligas más importantes del planeta y nombres reales de los protagonistas.** Los partidos se disputan bajo una efectiva perspectiva lateral que abarca una gran porción del terreno de juego, lo que garantiza **jugabilidad total.** Si te gusta el fútbol, aquí tienes el partido de tu vida.



Toda la emoción del deporte rey en la palma de tu mano. Y todo gracias al soberbio «FIFA 2003».





FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- Batería: **SÍ**
- Jugadores: **1**



- Fases: **1 GIGANTESCO MAPEADO**
- Datos: **15-20 HORAS DE JUEGO**
- Modos de juego: **1**



- A la venta: **YA DISPONIBLE**

¡Acaba con la amenaza alienígena!

METROID FUSION

Que se preparen los más valientes: la aventura definitiva ya ha comenzado ¡y ni los aliens se la quieren perder!

Menuda alegría tenemos encima, chicos. ¡Y es que no es para menos! Una de las **sagas "nintenderas" más famosas y reputadas,** «Metroid», se estrena en la portátil de moda por todo lo alto. Lo hace con una **aventura a la altura de lo que todos soñábamos:** intensa, cargada de acción, larguísima y ambientada a la perfección. Pero comencemos por el principio, o sea, la elaborada trama que da pie a un emocionante desarrollo.

El juego nos sitúa en una enorme **estación científica espacial** que ha sido infectada por el terrible parásito X, un virus que provoca cambios radicales en el comportamiento de cualquier ser vivo en el que se hospeda. Samus Aran, nuestra protagonista, es enviada allí para investigar los hechos. Ella ha sido la elegida por una razón: gracias a una vacuna en su sangre, no puede ser infectada.

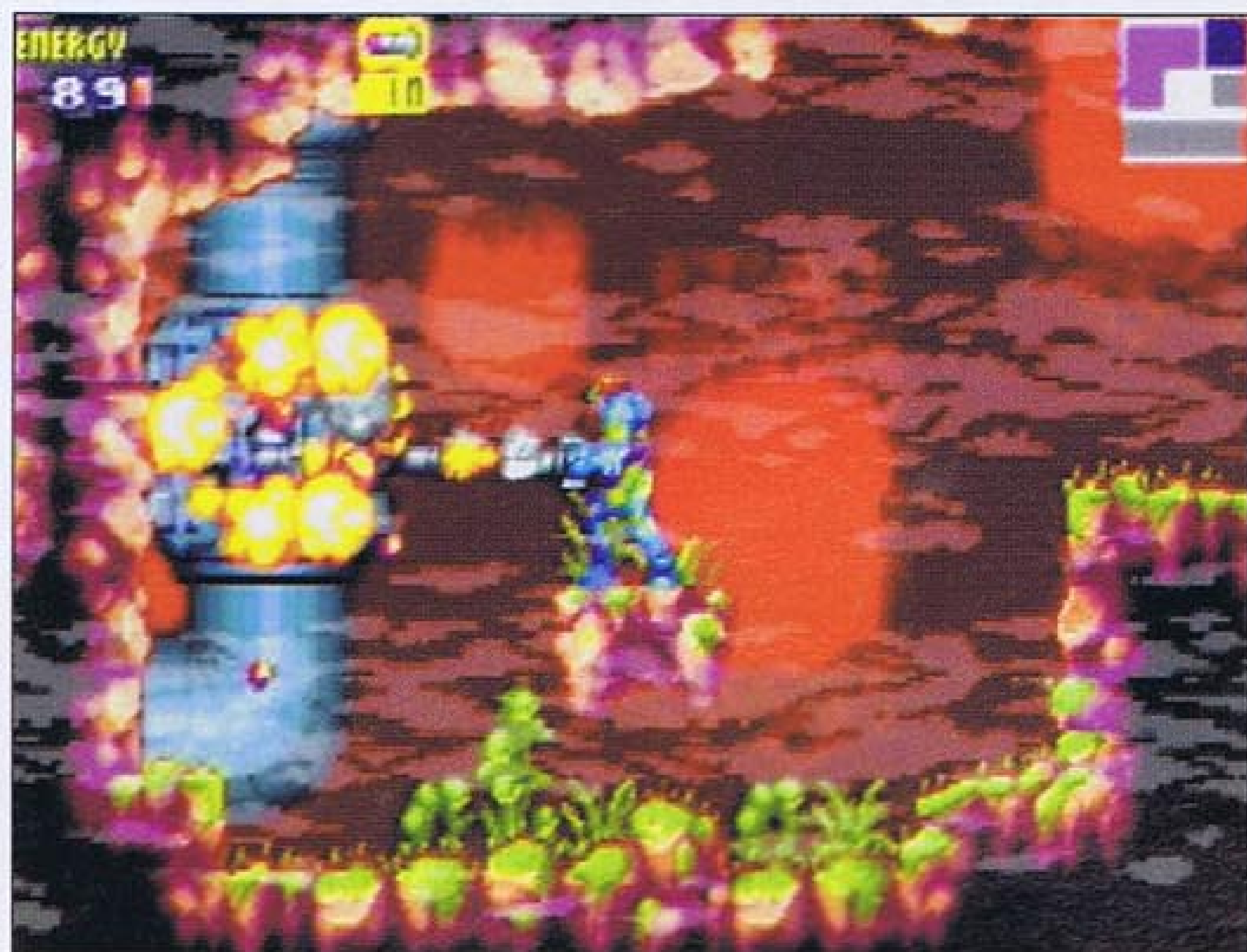
La verdad está ahí... dentro

Toda la aventura se desarrolla en **la estación espacial,** que está dividida en varias secciones principales. Como investigar por nuestra cuenta y riesgo todas las instalaciones sería una labor demasiado compleja, incluso para la cazarrecompensas Samus, contamos con la ayuda de un **ordenador central** que nos va **informando de los pasos** que debemos dar en cada momento alertándonos de posibles peligros. Pero no creas que esta especie ▶

DE SALA EN SALA

En «Metroid Fusion» hay varias salitas especiales repartidas entre los colosales mapeados. Las tres más importantes son la de navegación, donde se nos facilita información de lo que tenemos que hacer; la estancia de recarga, lugar en el que podemos reponer tanto las energías perdidas como la munición; y, por último, la sala de guardado, donde podemos salvar nuestro avance.





Las misiones que se nos plantean son bastante variadas. Al principio resultan asequibles, pero después el juego se complica. No, no te aburrirás.



Desperdigados por los escenarios hay un montón de secretos. Los más valiosos son los contenedores de armas, que amplían la capacidad de nuestra "mochila".



El mapa evitará que nos perdamos por los enormes mapeados.

GENIAL AMBIENTE

La atmósfera que envuelve esta aventura es magnífica. A cada paso que damos tenemos la sensación de que un alienígena se va a cruzar en nuestro camino.



De cuando en cuando tenemos que hacer frente a criaturas de considerables proporciones (y agresividad). Sí, son tan peligrosas como parecen.



¡¡Este alien rojo es invulnerable a nuestros ataques!! Para deshacernos de él, hay que esperar a que abra su ojo y entonces meterle un buen disparo.



Convertirse en bola es fundamental para llegar a ciertas zonas secretas.



Es una aventura, pero también tendremos que dar más de un salto.

¡ALTO O DISPARO!

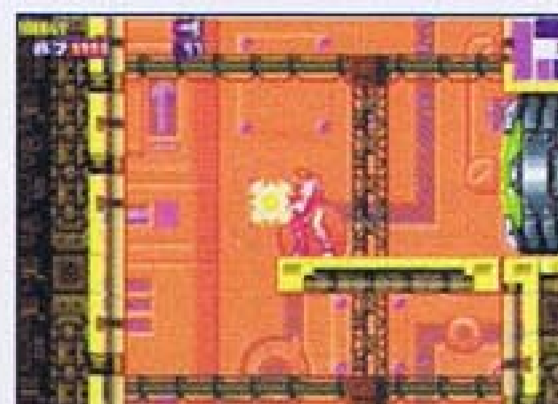
LOS ALIENÍGENAS NO TIENEN NINGUNA POSIBILIDAD. El arsenal con que cuenta Samus Aran es excepcional. Al principio de la aventura sólo cuenta con un blaster normalito, pero conforme avance podrá lanzar misiles, bombas, balas congelantes y otros "objetos contundentes". Vamos, que ni el mismísimo Terminator contaba con tanta artillería.



Este triple disparo deja a los enemigos fulminados.



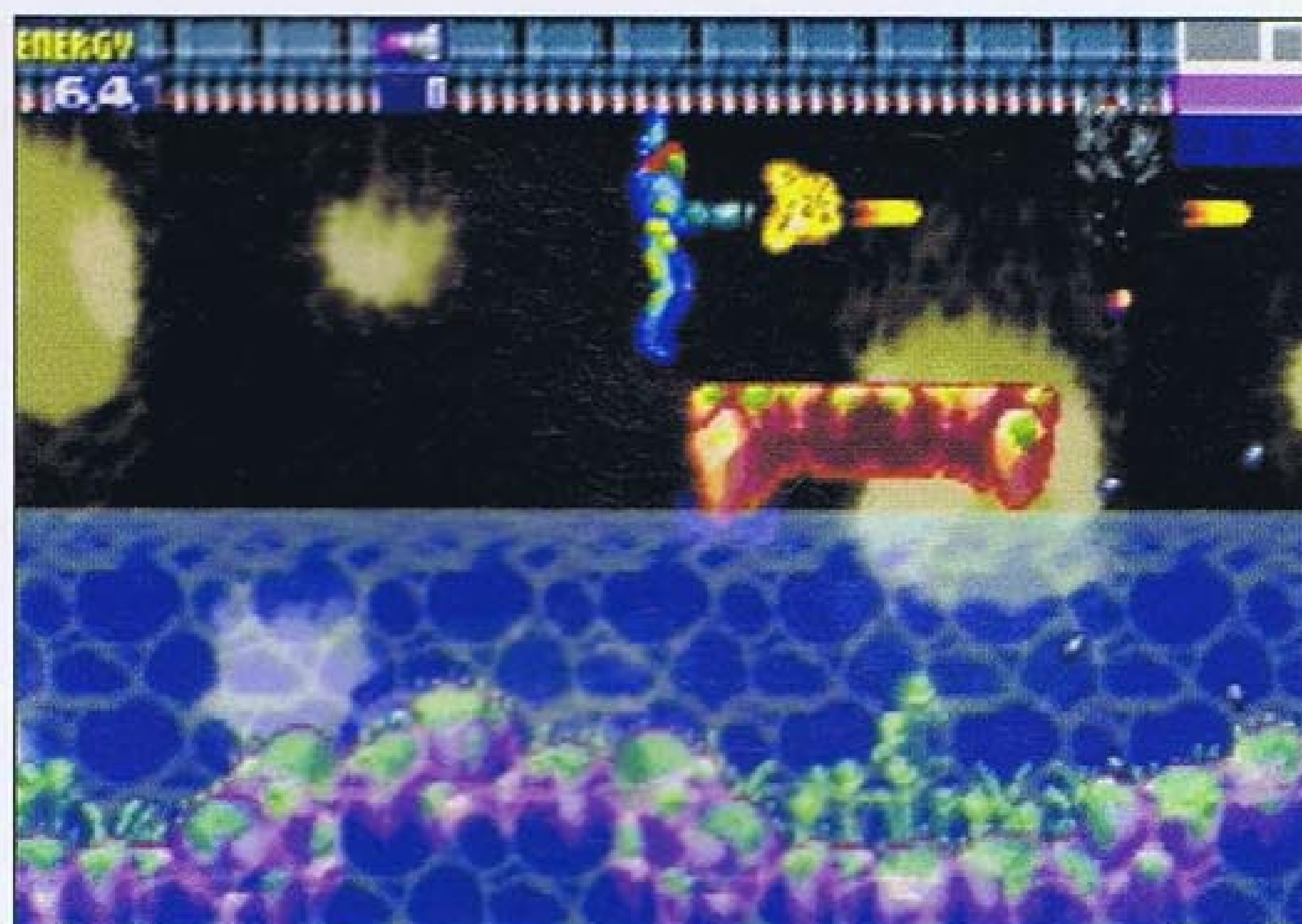
Los misiles son resolutivos, contundentes y eficaces.



Para cargar el blaster, hay que dejar pulsado el disparo.



Aunque toda la aventura se desarrolla en el interior de una estación espacial, los decorados no son en absoluto repetitivos. Hay áreas tropicales, laboratorios...



Si nos caemos al agua no moriremos, pero nos costará muchísimo desplazarnos debido al peso de nuestro traje. Evita chapuzones siempre que puedas.



Esa especie de moléculas amarillas de ahí son el parásito X. A nosotros nos sirve para reponer energías, pero al resto seres les infecta volviéndoles medio locos.



Aunque aparezcan un montón de elementos en pantalla (bichejos, disparos, etc.) la acción no sufre ralentizaciones ni se producen parpadeos. Un lujo gráfico.

TODA UNA ATLETA

Aparte de las armas, Samus cuenta con sus propias habilidades para superar todos los obstáculos: saltar, trepar, hacerse bola. ¡Menuda agilidad!





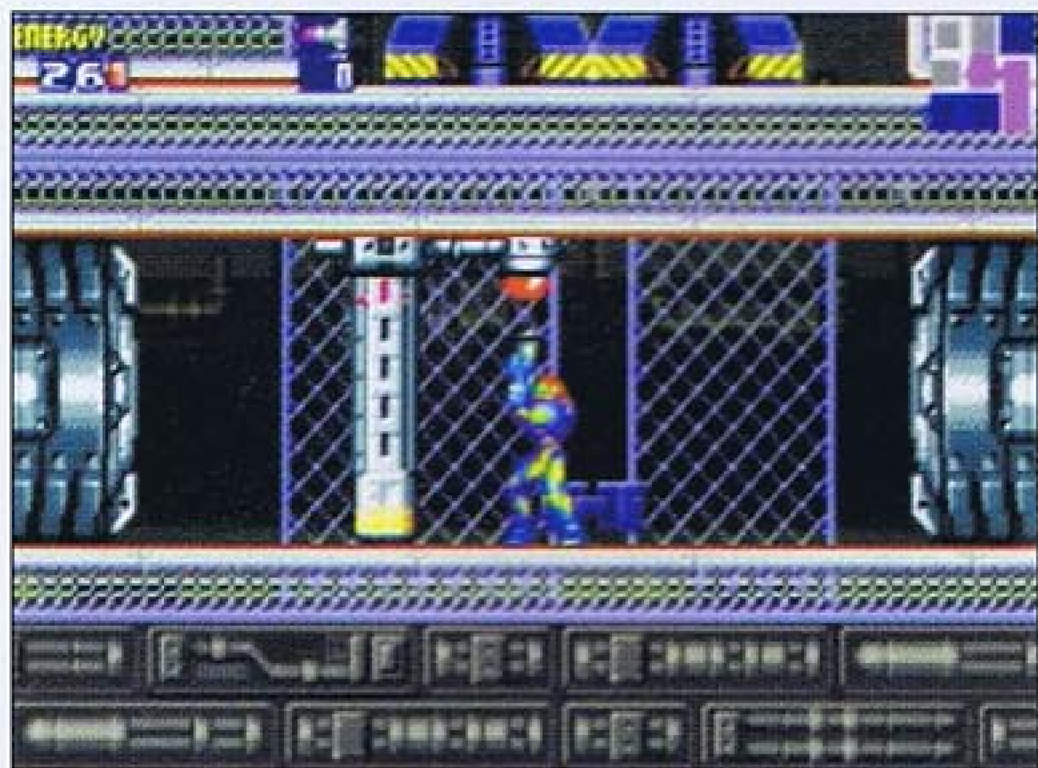
▶ de computadora nos da todo hecho: tan sólo nos proporciona alguna información superficial de los objetivos que tenemos que cumplir (como reactivar generadores de ventilación, habilitar puertas de seguridad…) y también nos señala en el mapa el lugar al que tenemos que acudir. Luego nos toca a nosotros hacer el trabajo sucio: abrirnos camino hasta la zona marcada e investigarla a fondo. Y no te quepa duda de que ninguna de las tareas resulta fácil. A nuestro encuentro saldrán interminables hordas de criaturas que debemos abatir, muchas de ellas de dimensiones colosales. Por eso contamos con un **poderoso arsenal de armas** con los que reducirles. Entre otros "juguetes", podremos emplear cohetes, bombas, rayos congelantes... La mala noticia es que algunas de las criaturas sólo son vulnerables a determinados tipos de disparos, así que hay que encontrar sus puntos débiles para poder eliminarlos. El **excelente control** nos facilita mucho esta labor, ya que es muy cómodo e intuitivo.

Aventura total

Además de las armas, Samus también puede presumir de **habilidades especiales, como convertirse en bola o trepar por las paredes** y techos como un chimpancé. Al principio no contamos con todas ellas ni mucho menos, por lo que tendremos que ir consiguiéndolas poco a poco. Y más nos vale hacernos con todas, porque sin ellas sería imposible avanzar por los **interminables pasillos de los gigantescos mapeados,** y encontrar una buena cantidad de secretos que están repartidos por los escenarios. Y es que otro de los grandes atractivos de este juego es la importancia que tiene el **componente exploración,** aspecto que nos mete mucho más en el papel de Samus, y que vivimos con gran intensidad.

Por otra parte, también se ha dedicado una buena parte del cartucho a desplegar **puzzles, algunos verdaderamente ingeniosos y dificilillos,** justo como a nosotros nos gustan.

Hablando del aspecto visual, lo que más llama la atención es la **atmósfera que envuelve a la aventura:** en este juego siempre tienes la sensación de estar en constante peligro. Por otra parte, los **decorados están muy bien diseñados y cuentan con un nivel de detalle** más que aceptable, al igual que los personajes. Si todo esto todavía no te ha convencido para salir corriendo a por el juego... ¿y si te decimos que está traducido a castellano? ¡Ahora sí que sí!



La estación está llena de dispositivos de seguridad que nos impiden avanzar con normalidad. Tienes que desactivarlos.



La armadura de Samus es muy versátil y sin ella, sería imposible limpiar la estación espacial de alienígenas.

LOS OCTAVOS PASAJEROS

La variedad de bichejos extraterrestres con que nos encontramos en la aventura es digna de mención: ranas mutantes, parásitos gigantes...



A éste tenemos que acertarle en el ojo para que nos diga adiós.



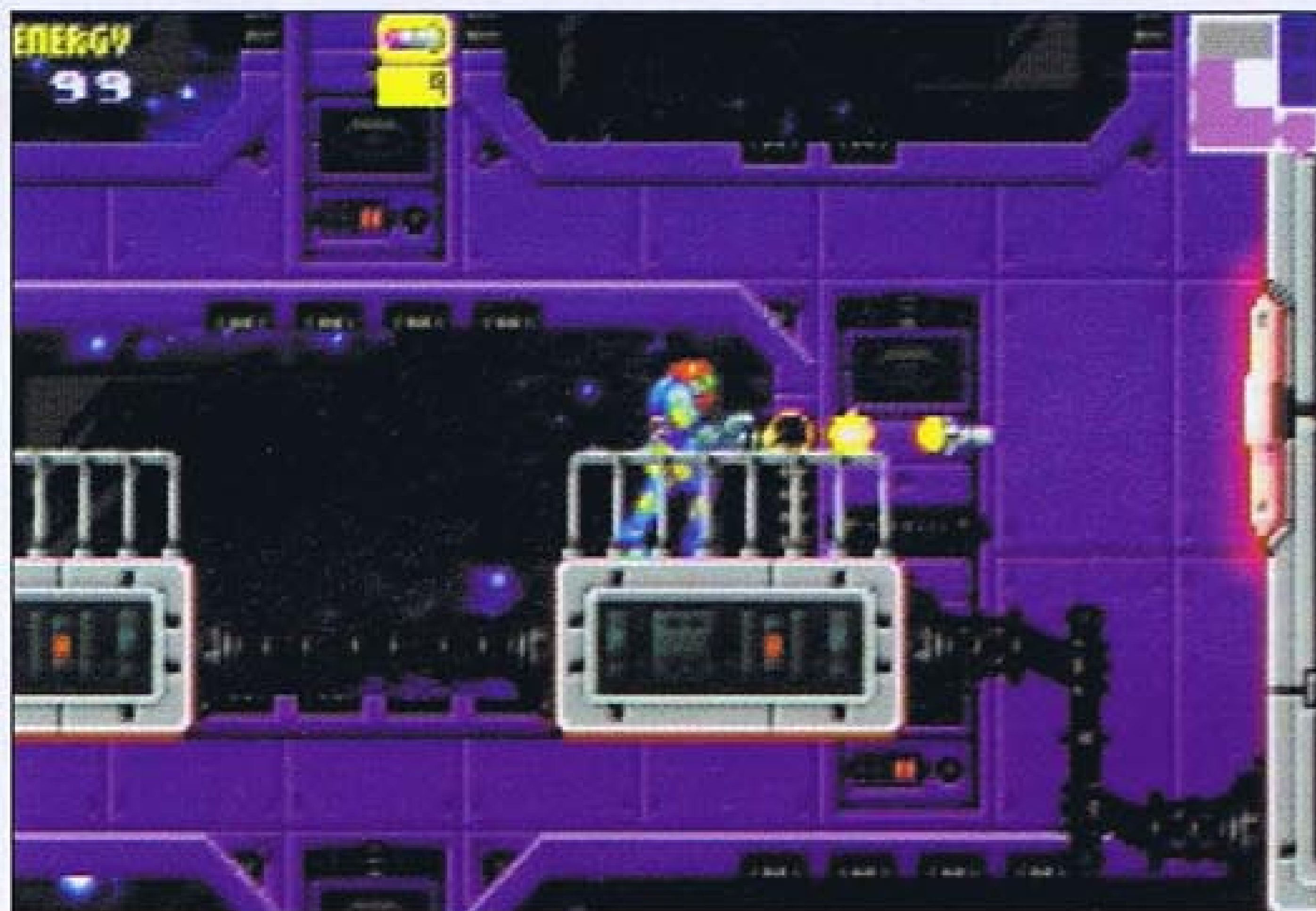
A otros habrá que congelarles previamente para liquidarles.



Estos aliens son capaces de trepar por las paredes.



Debido a la enorme extensión del mapeado, de vez en cuando tendremos que usar ascensores para llegar a ciertas secciones. Son zonas seguras, tranquilos.



Además de eliminar bichos, con las armas podremos ir abriendo nuevos caminos. Por ejemplo, unos buenos misilazos destrozan esa puerta.



Los secretos son abundantes. ¿Cómo podemos alcanzar ese contenedor?



Durante la aventura, irán apareciendo secuencias que explicarán la trama.



Estos bichos verdes nos bloquean el acceso a ciertas secciones.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90

▲ Buen tratamiento del color en escenarios y personajes. Logradísima ambientación.

▼ El esquema gráfico le impide lucir como otros juegos.

SONIDO 90

▲ Tanto música como efectos nos meten de lleno en el juego.

▼ Hubiera molado escuchar voces digitalizadas.

JUGABILIDAD 96

▲ La mecánica de juego es muy adictiva: exploración, disparos, puzzles... No podrás parar hasta que te lo acabes.

▼ Algunos puzzles pueden resultar algo dificilillos.

DURACIÓN 94

▲ La aventura te durará por lo menos de 15 a 20 horas, ¡si no te quedas atascado!

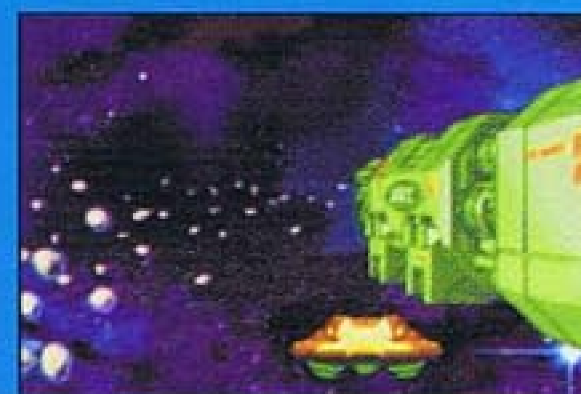
▼ No hay multijugador ni modo cooperativo, ya que estamos.

TOTAL 95

▲ Su **adictiva mecánica de juego,** ambientación y extensa duración.

▼ Los menos pacientes pueden **desesperarse con algún puzzle.**

VALORACIÓN



UNA AVENTURA CON MAYÚSCULAS

¡Qué suerte tenemos los fans de GB Advance! Aquí viene otro auténtico superclásico para tu consola, un juegazo que alcanza cotas de diversión inigualables. Y ya si sabes lo que supone Metroid para el mundo Nintendo, qué te vamos a contar.

EL RANKING

1. Metroid Fusion
2. Castlevania
3. Broken Sword

Samus Aran protagoniza la mejor aventura que puedes encontrar en la portátil. A distancia tendríamos el episodio de vampiros de Konami, y tras ambas, cambiando radicalmente de estilo, la aventura gráfica de «Broken Sword». El ranking está bastante claro.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- Batería: **SÍ**
- Jugadores: **1-4**

- Extra: **INCLUYE «MARIO BROS CLASSIC»**
- Datos: **48 MUNDOS**
- Modos de juego: **1**

- A la venta: **YA DISPONIBLE**

¡Qué divertida es esta isla!

YOSHI´S ISLAND

¡Ha vuelto! ¡El mejor, el más grande, el héroe entre los héroes! Con ustedes, ¡Mar..! ¡¿Cómo?! ¡Un dinosaurio!

Aunque suene algo raro, la última aventura de Mario no está protagonizada por él. Bueno, no al menos en el papel de estrella principal, que es a lo que acostumbra el fontanero. Resulta que en «Yoshi´s Island», **Mario no es más que un "mocoso"** que no levanta ni dos palmos del suelo y que siempre va **agarrado a la espalda de un dinosaurio**: ¡el genial Yoshi! O mejor dicho, geniales, ya que en realidad estamos ante toda una familia de dinosaurios (que se diferencian por sus diferentes tonalidades) pululando por la aventura. Con su ayuda tenemos que cumplir la peligrosa misión de llevar a baby Mario hasta su hermano gemelo Luigi, que ha sido secuestrado por un brujo llamado Kamek. La guarida de este malvado mago se encuentra en el **interior de la isla de los Yoshis** y, para llegar hasta allí (y por tanto, hasta nuestro objetivo) debemos atravesar todo el islote. O sea, que la diversión se puede prolongar durante varias semanas, no lo dudes ¡Claro que nosotros tan contentos!

¡No me llores!

La isla de los Yoshi está dividida en **seis mundos perfectamente diferenciados:** hay bosques tropicales, zonas pantanosas, peligrosas mazmorras... Cada uno se desarrolla a lo largo de **ocho niveles,** incluyendo dos en los que nos esperan los inevitables jefes finales (¡y de los gordos!). Las **48 fases** están pobladas por multitud de enemigos, y los muy... ¡canallas! van a intentar por todos los medios hacerse con el bebé que llevamos a cuestas. Con este objetivo en mente, los granujas nos atacarán de diversas maneras con tal de dejarnos fuera de combate durante unos instantes. Cuando esto suceda, el pobre Baby Mario se quedará solo e indefenso deambulando por los escenarios, y no parará de llorar hasta que le volvamos a montar sobre la espalda de alguno de ▶

¿Y TÚ CUÁNTO PESAS, VECINO?

En cada uno de los seis mundos nos esperan un par de enemigos finales dispuestos a ponernos las cosas difíciles. Estad muy atentos, porque gracias a los poderes mágicos del malvado Kamek, el tamaño de casi todos estos bichos es descomunal. Además, para derrotarlos tendremos que usar el coco de vez en cuando (y no para dar cabezazos precisamente), sino para pensar alguna estrategia.

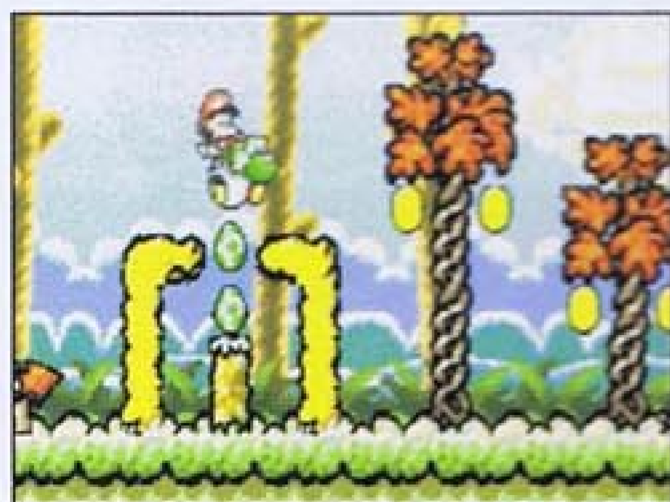




Cada vez que afrontemos un nivel cubierto de lava, tendremos que estar atentos a los ataques de este bicho rojo: Atízale un huevazo para que os deje en paz.



Las mazmorras son los lugares dónde más peligro corren nuestros amigos. Están cargados de bichejos y trampas y, al menor descuido, una vida menos.



El dino tiene muchas habilidades: dar culetazos, empujar objetos...

OBRA MAESTRA **La aventura de Mario y Yoshi resulta imprescindible para cualquier jugón, sea o no fan de los juegos de plataformas. Si tienes una Game Boy Advance debes hacerte con él como sea.**



Como en todo juego de Mario, los saltos son fundamentales para eliminar a los enemigos, aunque necesitaremos algo más para doblegar a esta planta.



Estas nubecillas con interrogación esconden múltiples sorpresas. Para descubrir lo que hay en su interior, debemos acertarlas con un huevazo. ¡Apuntad bien!



Para atrapar a los enemigos, Yoshi utiliza su larguísima lengua.



Si tenemos suerte, al final de cada nivel jugaremos unas fases de bonus.

HAZTE CON TODO, YOSHI

COLECCIONAR ES LA CLAVE PARA COMPLETAR EL JUEGO. Si quieres desbloquear todos los mundos secretos que hay en «Yoshi's Island», no tienes más remedio que encontrar todos los objetos importantes que hay en cada fase. A saber: 5 flores, 20 moneditas rojas y 30 estrellas. El reto es difícil, pero te podemos asegurar que la recompensa merece la pena.



Las flores suelen ser los ítems más fáciles de encontrar.



Las llaves son la clave para acceder a zonas secretas.



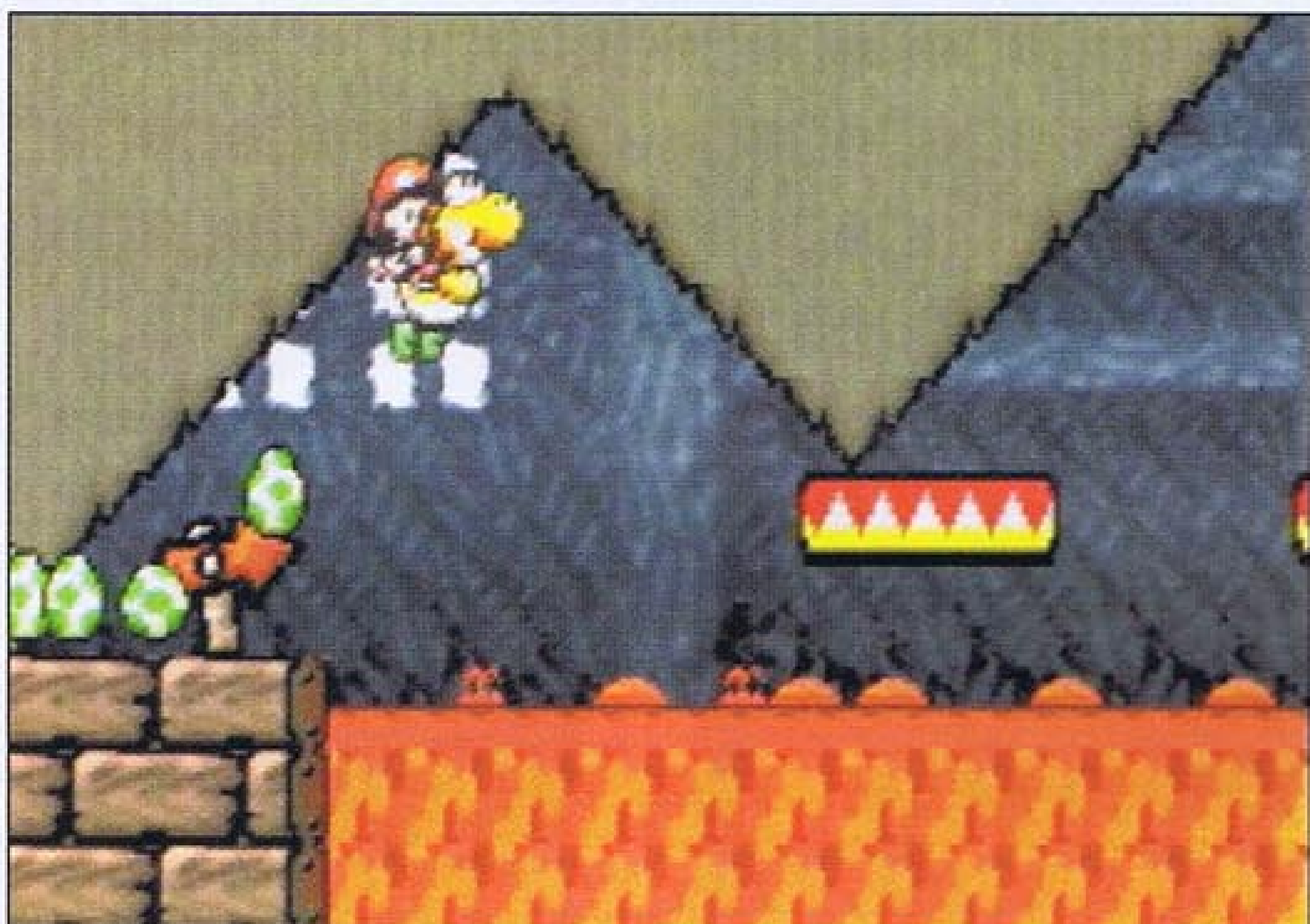
Estas estrellitas abundan en los decorados. ¡Pillad todas!



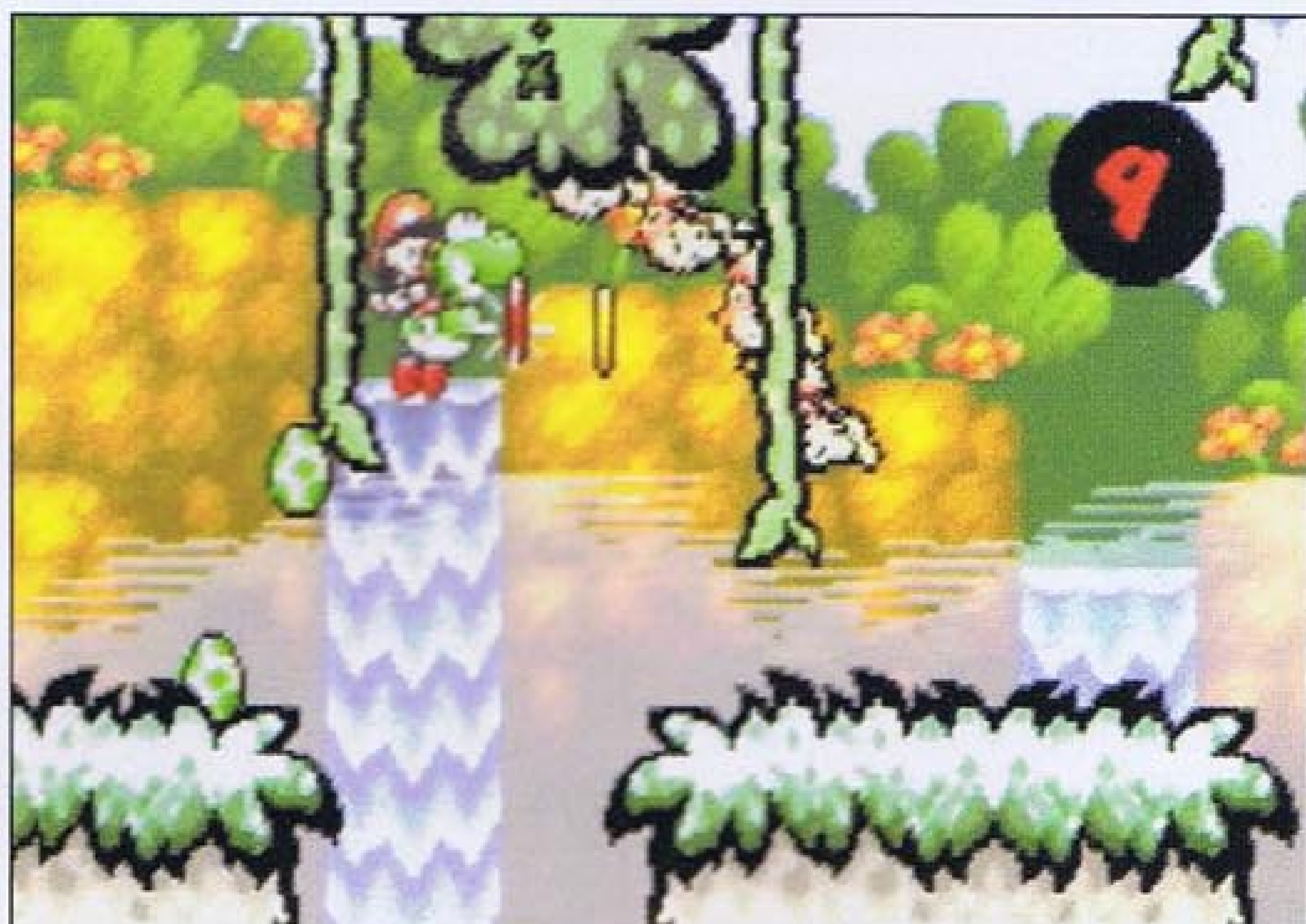
En algunas ocasiones Mario podrá ir por su cuenta: si pilla una estrella, no parará de correr por los decorados y será invulnerable durante un tiempo limitado.



Las plantas trepadoras nos permiten alcanzar partes del escenario inaccesibles de otra forma. Pero claro, primero que hay que conseguir que crezcan...



Conforme vayamos avanzando en la aventura, los saltos serán cada vez más complicados. Por fortuna, el control es muy bueno y facilita las cosas.



Esta hilera de indeseables monos nos "birlarán" a Mario si no andamos atentos. Y lo peor es que, si lo consiguen, saldrán huyendo y nos costará alcanzarles.

YOSHI-MUTACIONES

Yoshipolifacético. Nuestra mascota puede transformarse en varios tipos de vehículos y así adquirir nuevas habilidades, como helicóptero o bloque.





▶ los Yoshis... ¡o hasta que los secuaces de Kamek lo capturen si tardamos demasiado! Pero no hay de qué preocuparse colegas, porque el dinosaurio sabe defenderse de los enemigos mejor que Van Damme.

¡Yoshi, échale huevos!

Aunque suene a chiste, **el arma principal de Yoshi son los huevos.** Sí, sí, pero no pongas esa cara, hombre, que la cosa no funciona como estás pensando. Resulta que Yoshi puede **emplear su larga lengua para tragarse a casi todos los enemigos** que pululan por los decorados y, una vez en sus fauces, se convierten en huevos que irán pegaditos a nosotros. Estos objetos, a priori inofensivos, terminarán convirtiéndose en elementos indispensables que podremos emplear para diferentes cosas, como deshacerse de los rivales desde largas distancias, destrozar ciertos obstáculos de los escenarios o descubrir secretos ocultos. Aparte, el dino también cuenta con otras habilidades tan interesantes y útiles como **planear por el aire durante unos segundos, dar golpes con el trasero** o incluso ¡transformar su aspecto y **convertirse en vehículo!** Esta amplia gama de acciones hace que el **desarrollo del juego sea siempre variado, absorbente y divertidísimo,** pues en cada uno de los niveles tenemos que hacer montones de cosas distintas. Y además no pienses que contar con esa amplia gama de movimientos perjudica el control del dinosaurio: al contrario, su manejo es sencillo y uno se hace con él tras la primera partida, a pesar de que se emplean los cuatro botones de la consola.

A los gráficos les sucede una cosa similar: basta con echar un ligero vistazo a los primeros niveles para darse cuenta de la **inmensa calidad e imaginación que se han aplicado en su diseño.** Decorados y personajes han sido dibujados a mano con todo lujo de detalles. Pocas veces hemos tenido la oportunidad de ver tal cantidad de objetos y personajes desfilando a la vez por unos escenarios ya de por sí sobrecargados. Los **jefes finales** merecen mención especial: los hay tan grandes que ocupan más de lo que la pantalla puede abarcar. A esto debemos añadir el **gran colorido** pocas veces visto en una GBA, animaciones suaves y muy simpáticas para todos los personajes y la inclusión de efectos gráficos alucinantes. «Yoshi´s Island» lo tiene todo: cometeríais un error si no te lanzaras ahora mismo en su captura. ¿A qué esperas?



Al pulsar estos interruptores rojos aparecerán ante nosotros pasadizos secretos repletitos de valiosos ítems.



Esos hombrecillos azules son ladronzuelos de bebés: en cuanto nos vean, se abalanzarán sobre nosotros.

¡QUÉ ISLA TAN BONITA!

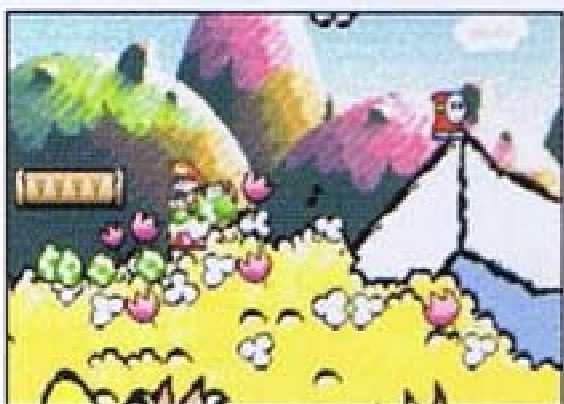
SEIS MUNDOS LLENOS DE COLOR Y FANTASÍA. Cada vez que visites un nivel, te emocionarás al contemplar los preciosos escenarios. ¡Si es que están para comérselos!



Árboles, plantas, enemigos de colores... Una preciosidad.



Las cuevas ofrecen un paisaje de lo más relajante.



Cada fase es una delicia. Fíjate cuántos detalles.



Cada vez que nos alcance un enemigo, tendremos poco tiempo para recuperar al perdido Baby Mario. Si no nos damos prisa, las tropas de Kamek se lo llevarán.



Aunque su uso más corriente es como arma, los huevos también pueden emplearse para otras funciones: si lo metemos en esa flor roja lloverán estrellitas.



Este perrito nos prestará su ayuda en determinadas fases del juego.



La interacción con los fondos resulta clave para avanzar.



Estos anillos hacen de checkpoint: si nos matan, empezaremos desde ahí.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 96

▲ Excepcionales: bonitos, detallados y con objetos en 3D. De lo mejor que hemos visto en GBA.

▼ Algunas ralentizaciones ocasionales.

SONIDO 89

▲ Las melodías acompañan bien la acción. Efectos correctos.

▼ El llanto de Baby Mario es "inaguantable". Cómo sufre.

JUGABILIDAD 96

▲ Por las nubes: perfecto control desarrollo muy variado, secretos por doquier... Genial.

▼ Que te van a terminar doliendo los dedos, seguro.

DURACIÓN 92

▲ 48 niveles no son pocos... ¡y hay más ocultos!

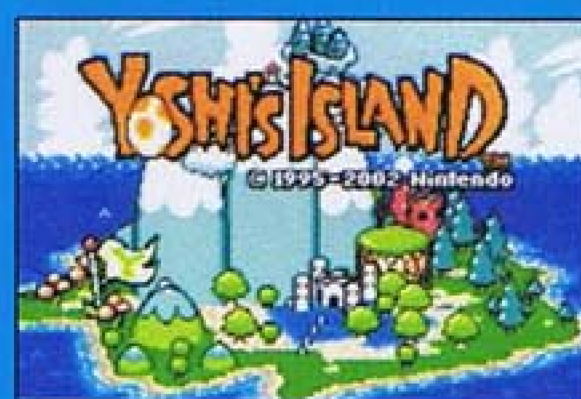
▼ Aún así es más corto que «Super Mario World».

TOTAL 96

▲ Lo **divertido** que resulta su mecánica de juego. El genial acabado técnico.

▼ Que te quedes sin pilas. Y por pedir, que hubiera tenido **más niveles.**

VALORACIÓN



UN SUPERCLÁSICO DE GB ADVANCE

La aventura de nuestro dinosaurio favorito se destapa como una **obra maestra** de las plataformas, un juego que hará las delicias de todo tipo de usuarios, incluyendo los más expertos, que se las verán para encontrar los mundos secretos que oculta la isla.

EL RANKING

1. Yoshi's Island
2. Super Mario World
3. Sonic Advance

Hay que colocar a alguno el primero, pero debemos confesar que Yoshi's Island y Super Mario World **están al mismo nivel.** Está claro que los dos son los mejores juegos de plataformas que puedes comprar para tu Game Boy Advance.

Las plataformas más divertidas

SUPER MARIO WORLD

¿Dónde andas, Mario? ¿En otra de tus flipantes aventuras plataformeras? ¡Pues espera, que me voy contigo!



ENCUENTRA LOS ÍTEMS

Además de no parar de dar saltos, en «Super Mario World» debemos investigar a fondo los escenarios. ¿Y para qué? Pues para encontrar a los Yoshis de colores, las vidas extra, etc...



Si encontramos una pluma, podremos planear por el aire.



Los Yoshis cuentan con distintas habilidades.



En «Mario World» podemos jugar tanto con Mario como con Luigi: Mario es más rápido y manejable, pero su hermano salta más alto. ¿A quién prefieres?



Los enemigos son variados, muy simpáticos y abundan en las fases.



El modo Classic ofrece diversión para cuatro jugadores simultáneos.

El personaje más famoso de Nintendo (¡y del mundo, casi!) regresa a la portátil tras el éxito de su primera aventura. Y es que el malvado de siempre, Bowser, ha vuelto a hacer de las suyas y ha raptado a la princesa Peach, la "querida" de nuestro héroe (ya nos entendéis, je, je).

Una maravilla jugable

La mecánica de juego de este Mario es relativamente simple, como es costumbre: hay que avanzar por los escenarios, plagados de enemigos y peligros, hasta alcanzar la meta. Pero por supuesto no es tan fácil como parece, pues los **96 mundos** que nos esperan (englobados en diferentes localizaciones, a cada cual más original), esconden un buen número de secretos y trampas, sin olvidarnos de los jefes finales, con el gran Bowser a la cabeza. O sea, que además de saltar también **tenemos que explorar** a fondo cada uno de los decorados. Y merece la pena que lo hagáis, porque en ellos se encuentran numerosos ítems que nos harán la vida más fácil, a nosotros y al bigotudo fontanero: ítems que nos permiten planear por el aire, o lanzar bolas de fuego. Aparte de estas "ayuditas", contamos con la colaboración de los **dinosaurios Yoshi,** que no dudarán en llevarnos en su "chepa", ni en tragarse a los enemigos que haga falta.

Otro de nuestros "aliados" es el **control, muy bien ajustado,** que nos permite calcular cada uno de nuestros movimientos o saltos con **absoluta precisión.** Y se agradece, porque la dificultad del juego nos irá poniendo las cosas cada vez más "chungas".

A estas virtudes hay que añadir dos más: **su duración,** que puede con todo y el **modo Classic para cuatro jugadores... ¡Ah!, y que está en castellano,** sí.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-4 (MARIO BROS.)**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **96 MUNDOS**

- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 82
Simples, pero coloridos. Escenarios bien diseñados.

SONIDO 90
Alegres melodías y efectos que incluyen voces de Mario y Luigi.

JUGABILIDAD 97
Marca de la casa. El control es genial y el desarrollo irresistible.

DURACIÓN 95
96 mundos, infinidad de secretos... Y no es nada fácil.

TOTAL 96

▲ Su **inigualable jugabilidad** y genial control.

▼ Los **gráficos,** si nos ponemos exigentes.

VALORACIÓN

Un pequeño cartucho que encierra todo lo que se le debe pedir a un gran juego de plataformas: que sea divertido, largo y que su dificultad se adapte a todos los públicos. **Compra obligada.**

Un juego de Rol en plan moderno

GOLDEN SUN

Si no te "hacen" los juegos de Rol porque sus combates te resultan aburridos, prueba éste. ¡No te arrepentirás!



A lo largo de la aventura viajaremos por diversos mundos, todos tan bonitos y detallados como este frondoso bosque.



La Psinergía nos permite averiguar lo que la gente piensa. Su uso es clave para solventar algunos puzzles.



Durante el viaje podremos comerciar en tiendas y también dialogar con la gente, todo en perfecto castellano.



Los combates de son por turnos, pero no os preocupéis, no son nada engorrosos y sí resultan muy espectaculares.

Este genial juego de Rol nos mete en la piel de dos muchachos (aunque se nos irán uniendo más en nuestro viaje) que, para salvar la tierra donde viven se embarcan en una **aventura alucinante.** En su viaje deben librar un montón de **combates** (que se llevan a cabo por turnos) contra toda clase de monstruos, y resolver una buena cantidad de **puzzles** no muy complicados. Precisamente, son estos dos aspectos lo que hacen grande a este juego. Las **batallas están muy bien planteadas** y, gracias a un sencillo y cómodo menú, podemos realizar gran variedad de acciones (atacar con la espada, lanzar algún hechizo, huir, recurrir a los Djinn...). Esto proporciona a los combates unas dosis de estrategia y flexibilidad de la que muy pocos títulos similares pueden presumir. Los **puzzles** están bien diseñados, son bastante ingeniosos y le dan variedad al desarrollo del juego.

Con energía... mental

Otro aspecto que también tiene miga es el tema de la **Psinergía,** una especie de don que tienen algunos de nuestros personajes y que les conceden habilidades mágicas tan chulas como leer el pensamiento de personas o animales o mover objetos con la mente. Y ni qué decir tiene que su utilización es clave durante la aventura, ya sea para conseguir información o para despejar el camino de obstáculos.

Para el final dejamos la parcela técnica que, por su calidad, se encarga de poner el broche de oro a un **RPG extraordinario ¡y que encima está traducido!**

LOS DJINN



Estos animalejos potencian nuestras fuerzas en combate.



Hay 28 Djinn repartidos en el continente de Angara.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **CAMELOT**
- Tipo de juego: **RPG**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-2**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **MÁS DE 30 HORAS DE JUEGO**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93
Excelentemente dibujados y coloreados con acierto.

SONIDO 91
Tanto las partituras como los efectos alcanzan un gran nivel.

JUGABILIDAD 95
Emocionantes combates, una historia absorbente, traducción al castellano. Lo tiene todo.

DURACIÓN 96
Es el juego más largo que existe en GBA. Con eso está dicho todo.

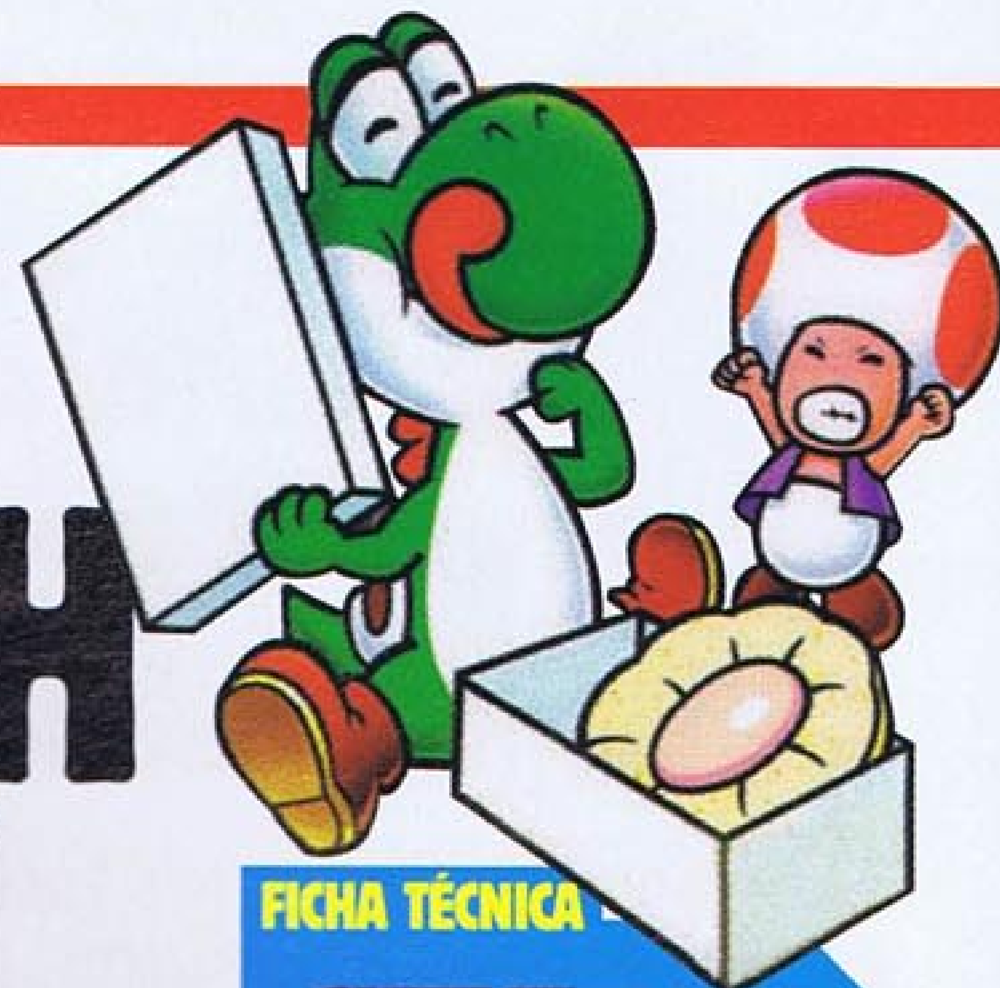
TOTAL 94

▲ Los combates, el apartado técnico y su **duración.**

▼ ¿No te gustan los **RPG?**

VALORACIÓN

Una trabajada historia, personajes carismáticos, batallas muy bien concebidas y un apartado técnico sobresaliente. Si estás buscando **un juego de Rol que te atrape sin remisión,** aquí lo tienes.



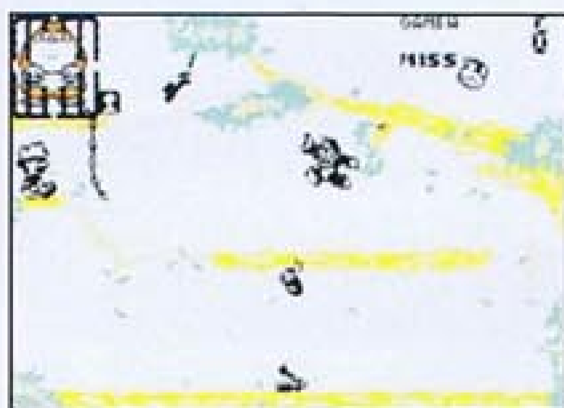
Minijuegos con mucho gancho

GAME & WATCH GALLERY ADV.

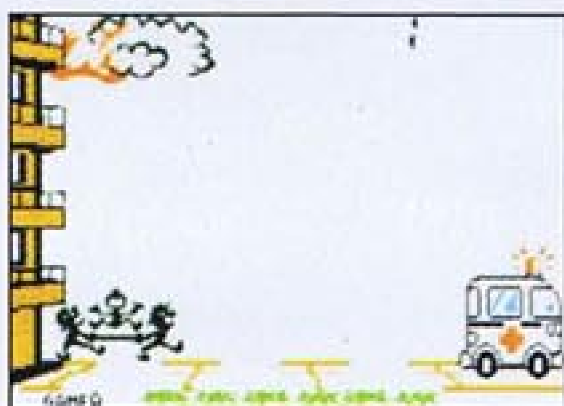
Ya podemos volver a disfrutar en la portátil con los juegos de las clásicas "maquinitas"... o simplemente descubrirlos.

¿NUEVO O CLASSIC?

Cada vez que entremos en alguno de los jueguecillos, se nos preguntará si queremos jugar la versión clásica o una con el aspecto gráfico actual. Lo suyo es hacerlo con las dos.



Este es el aspecto que tenía «DK Jr». ¡Cómo pasa el tiempo!



¿Y qué nos decís de «Fire»? Simple y divertidísimo.



En «Boxing» tenemos que ir deshaciéndonos de enemigos del universo Mario, como este ciempiés, a base de puñetazos. Es de los juegos más entretenidos.



¡Que se moja la ropa! Evítalo con habilidad y reflejos en «Rainshower».



«DK 3» es seguramente el minijuego más conocido. ¡Toma burbujas, mono!

Los amantes de los juegos "retro" y de las recopilaciones están de enhorabuena. La gran N ha reunido en un cartucho **seis de sus clásicos más populares** de las antiguas "maquinitas". ¿Os acordáis? Sí hombre, títulos como «Fire», «Donkey Kong Jr», «Rainshower», «Donkey Kong 3»... ¡Pedazo de clásicos! Y por si fuera poco, el cartucho incluye otros cinco más esperando a ser descubiertos, entre ellos títulos de la talla del «Mario Bros» original. ¡Qué lujo!

Como supondréis, la **mecánica** de todos estos juegos es **la mar de simple.** Baste decir que en muchos tan solo es necesaria la cruceta digital para tenerlo todo bajo control. Así de sencillo.

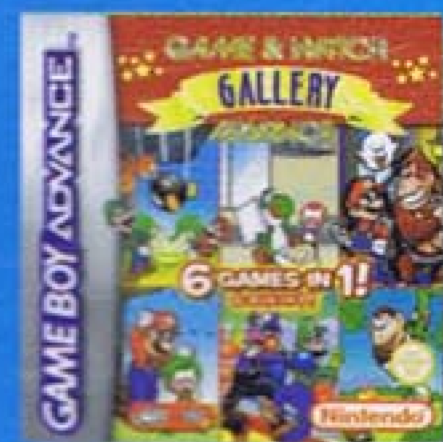
Pura diversión

Pero ya sabéis que la diversión se encuentra siempre en las cosas más simples, y así sucede en este «Game & Watch». En todos los minijuegos se nos proponen pequeños retos en los que la **habilidad y los reflejos** cobran una importancia fundamental. Vale que los gráficos no son gran cosa (ni siquiera con el lavado de cara que lucen todos los juegos), pero no veáis lo que puede llegar a picar una partidita a, por poner un ejemplo, «Donkey Kong Jr». ¡Es que se pasa el tiempo volando, mientras saltamos de liana en liana para rescatar a Donkey Kong! También es verdad que hay un par de juegos que se quedan un poco atrás, vamos, que son menos divertidos, pero bueno, tampoco molestan y merecen ser jugados alguna vez.

Si queréis pasar buenos ratos, desde luego es el cartucho ideal. Puede que no sea revolucionario técnicamente hablando, pero en jugabilidad y adicción no hay demasiados como él. Además, para muchos de vosotros serán todo un descubrimiento.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: HABILIDAD
- Idioma: INGLÉS
- Jugadores: 1-2
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 11 JUEGOS (CINCO OCULTOS)
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 72
No es su fuerte: anticuados y demasiado sencillotes.

SONIDO 70
Las melodías cumplen, pero los efectos se quedan cortitos.

JUGABILIDAD 85
La mayoría de los juegos son bastante divertidos.

DURACIÓN 86
Seis minijuegos (más otros cinco ocultos) dan para varios meses.

TOTAL 83

▲ Lo **divertidos** que resultan casi todos los minijuegos.

▼ No esperes **ninguna revolución técnica.**

VALORACIÓN

Si eres un clásico de los juegos, derramarás más de una lagrimita con este cartucho. Si no sabes de qué van, pruébalo. Son minijuegos divertidos, sencillos, y muy "retro", que **está de moda.**



Un clásico de las plataformas

MAGICAL QUEST

Mickey y Minnie Mouse protagonizan un plataformas de corte tradicional, dirigido a los más peques de la casa.



Aunque la dificultad del juego es reducida, algunos de los jefes finales (como esta araña) te causarán problemas.



El gran colorido de los gráficos dota al juego de un atractivo aspecto visual. ¡Está para comérselo!



Aupándonos sobre estos tomatazos, evitaremos muchos peligros, como enemigos o arbustos con espinas.



En el segundo nivel tenemos que superar una cortita fase acuática. Mola y le da variedad al desarrollo del juego.

Este entretenido juego de plataformas lo protagonizan las mascotas de Disney, **Mickey y Minnie,** y junto a ellos debemos recorrer **seis mundos diferentes** (divididos en cuatro fases cada uno) plagados de enemigos (facilones, la verdad) y algún que otro jefe final.

Para superar cada nivel tan sólo contamos con la capacidad de saltar de nuestros dos héroes (que poseen las mismas características) y con **varios disfraces mágicos** que, una vez puestos, nos otorgan nuevas habilidades. Cada uno de estos disfraces lo recibimos al principio del mundo en cuestión y sólo podemos emplearlo en ese nivel, lo que impide ir alternando cada traje a lo largo de la aventura. Podemos disfrazarnos de mago, aventurero o bombero, y aprovechar sus habilidades.

Divertido, pero muy fácil

La **mecánica es muy sencilla.** Se trata de avanzar por los escenarios eliminando a los rivales que nos salgan al paso y sorteando una gran cantidad de **situaciones plataformeras.** Ya sabes, en plan salta aquí para alcanzar una plataforma móvil.

A este sencillo esquema de juego se le une un **excelente control, buen acabado gráfico** y una dificultad más bien baja, factores que lo convierten en un cartucho recomendado para los más "pequeñines" del hogar.

¡PONTE ESE DISFRAZ!

TRAJE NUEVO, HABILIDAD EXTRA. Uno de los aspectos interesantes de este plataformas es que Mickey y Minnie usan diferentes disfraces para resolver distintas situaciones.



Con este vestido podemos escalar por los escenarios.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **CAPCOM**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-2**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **6 MUNDOS**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Los escenarios y personajes gozan de un buen colorido.

SONIDO 80
Las melodías cumplen, pero los efectos se quedan cortitos.

JUGABILIDAD 85
Aunque su desarrollo es simple y lineal, resulta entretenido.

DURACIÓN 78
No es para jugadores expertos. Se lo acabarían enseguida.

TOTAL 83

▲ El apartado gráfico y su **divertido desarrollo.**

▼ El **nivel de dificultad es demasiado bajo.**

VALORACIÓN

Llega a GBA todo un clásico de los juegos de plataformas. Un juego que por sus protagonistas, su desarrollo de juego y su baja dificultad, está más **orientado al público joven de la casa.**

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS

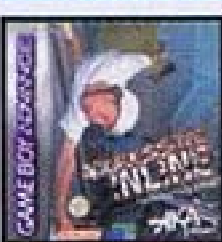


▸NINTENDO▸ ▸Estrategia
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1-4 J

Este original juego de estrategia de Nintendo cuenta con un larguísimo modo historia, textos en castellano y una jugabilidad a prueba de bombas. Y no temáis, que para que aprendáis todos los controles y la mecánica de juego incluye un completo tutorial. ¡Ah, y encima pueden jugar cuatro conectados! Absolutamente recomendable para todo tipo de usuario.

Puntuación 89

AGRESSIVE INLINE

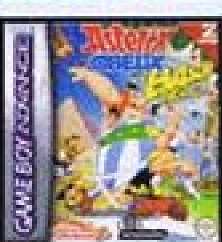


▸ACCLAIM ▸Skate
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1-2 J

Grindea, salta como loco y patina a tus anchas. Buenas animaciones y música de lujo.

Puntuación 85

ASTÉRIX Y OBÉLIX

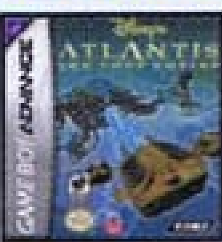


▸INFOGRAMES ▸Arcade
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1-2 J

Un "dos en uno" que mezcla sabiamente plataformas con acción. De lo más simpático.

Puntuación 83

ATLANTIS

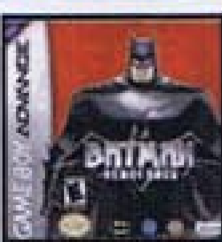


▸THQ ▸Plataformas
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1 J

La peli de Disney deja un cartucho aparente pero algo irregular en su desarrollo.

Puntuación 79

BATMAN VENGEANCE



▸UBI SOFT ▸Acción
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1 J

Plataformas, puzzle, resolución de laberintos, con la magia de Batman y su compañero Robin.

Puntuación 80

BLACK BELT



▸THQ ▸Lucha
▸MAYORES DE 13 ▸1-2 J

Adictivo juego de lucha, muy elaborado técnicamente y con un control asequible.

Puntuación 90

BRITNEY'S DANCE BEAT



▸THQ ▸Música
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1 J

Seguro que os deleitáis de lo lindo con los movimientos de esta muchacha, muy reales.

Puntuación 74

BROKEN SWORD

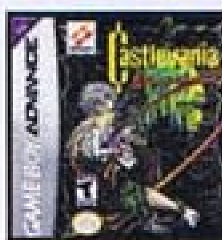


▸UBI SOFT-BAM! ▸Aventura G
▸MAYORES DE 13 ▸1 J

Una aventura gráfica con buen ritmo y argumento, tensión y sentido del humor.

Puntuación 88

CASTLEVANIA: CIRCLE OF MOON

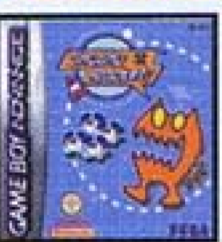


▸KONAMI ▸Aventura
▸MAYORES DE 13 ▸1 J

Espectacular gráficamente, su toque de ROL te entusiasmará. ¡Y es larguísimo!

Puntuación 91

CHU-CHU ROCKET!



▸SEGA ▸Puzzle-Inteligencia
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1-4 J

Una idea original con un frenético multijugador y más de 2.500 niveles. Irresistible.

Puntuación 90

COLIN MCRAE 2



▸UBI SOFT ▸Rally
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1-4 J

Coches reales que te harán sentir a emoción de los rallys. El control es muy exigente.

Puntuación 90

LA SUPERNOVEDAD

METROID FUSION

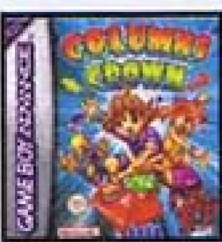


▸NINTENDO ▸Aventura
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1 J

Si buscáis una aventura total, este cartucho va a colmar todas vuestras expectativas. Controlamos a Samus Aran, que es una cazarrecompensas espacial con increíbles habilidades, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La ambientación genial os meterá de lleno en la acción y, una vez dentro, no querréis salir jamás. Una obra maestra para tu portátil.

Puntuación 95

COLUMNS CROWN



▸SEGA ▸Habilidad
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1-4 J

Una de las de las "variaciones" de Tetris más divertidas que se han hecho para la portátil.

Puntuación 80

CT SPECIAL FORCES

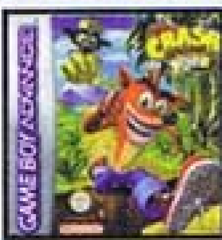


▸LSP ▸Acción-Plataformas
▸MAYORES DE 11 ▸1-2 J

Acción antiterrorista de la buena para un desarrollo tan simple como adictivo.

Puntuación 89

CRASH BANDICOOT XS



▸VIVENDI UNIV. ▸Plataformas
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1 J

Más de 20 niveles de locura y peligros bañados en un apartado técnico de lujo.

Puntuación 92

DAVE MIRRA BMX 2

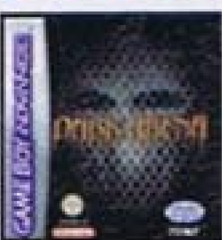


▸ACCLAIM ▸BMX
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1-4 J

Incluye doce "bicicletistas" con los que grindar por 6 escenarios muy realistas.

Puntuación 90

DARK ARENA

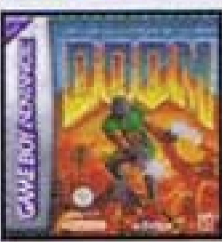


▸THQ ▸Shoot'em Up
▸MAYORES DE 13 ▸1-4 J

Disparos en primera persona en 20 escenarios plagados de robots... y de fallitos técnicos.

Puntuación 76

DOOM

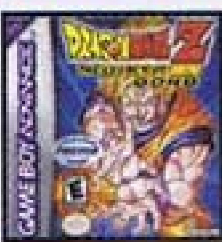


▸ACTIVISION ▸Shoot'em up
▸MAYORES DE 13 ▸1-4 J

Estamos ante un shooter 3D tenso, lleno de laberintos y monstruos, y bien acabado.

Puntuación 89

DRAGON BALL Z

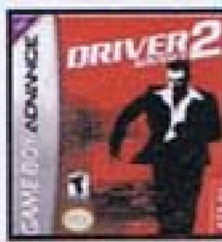


▸INFOGRAMES ▸Rol
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1 J

Aunque flojea gráficamente, tiene un desarrollo entretenido. Sus fans sabrán valorarlo.

Puntuación 80

DRIVER 2



▸ATARI ▸Acción
▸MAYORES DE 13 ▸1-2 J

Como polis, cumpliremos una serie de misiones a bordo de diferentes automóviles.

Puntuación 83

DROOPY TENNIS

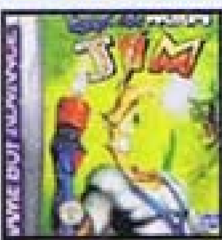


▸LSP ▸Tenis
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1-4 J

Un tenis jugable y divertido, protagonizado por personajes de dibujos animados.

Puntuación 83

EARTHWORM JIM



▸THQ ▸Plataformas
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1 J

Somos un gusanito dispuesto a repartir leña y saltar plataformas. Todo un clásico.

Puntuación 81

ECKS VS SEVER

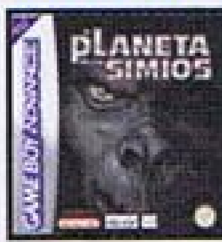


▸UBI SOFT ▸Shoot'em up
▸MAYORES DE 13 ▸1-4 J

¿Un argumento trepidante en un shooter subjetivo? Pues sí, y encima es muy entretenido.

Puntuación 90

EL PLANETA DE LOS SIMIOS

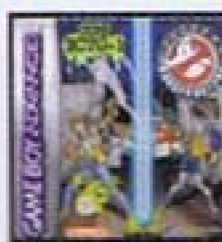


▸UBI SOFT ▸Plataformas
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1-4 J

Guía al astronauta por 10 fases en busca de civilización. La ambientación, excelente.

Puntuación 85

EXTREME GHOSTBUSTERS

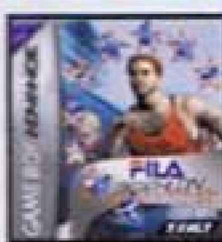


▸WANADOO ▸Plat.-acción
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1 J

Dos cazafantasmas deben liquidar a miles de ectoplasmas a lo largo de doce niveles.

Puntuación 84

FILA DECATHLON



▸THQ ▸Atletismo
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1-2 J

Diez pruebas para que demuestres agilidad y rapidez... aporreando botones.

Puntuación 76

FINAL FIGHT ONE



▸CAPCOM ▸Beat'em Up
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1 J

El clásico de las recreativas en la palma de tu mano. Acción, golpes y calidad técnica.

Puntuación 86

FOOTBALL MANIA



▸EA/LEGO MEDIA ▸Fútbol
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1-2 J

Los muñecos de Lego se marcan un partidito de fútbol divertido y con buen control.

Puntuación 81

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY



▸NINTENDO ▸Velocidad
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1-4 J

No hay un juego más veloz: «F-Zero» es tan rápido que despeina. Pero lo mejor es que aunque vayamos a 1.000 por hora, las naves se controlan a la perfección. De la técnica se encargan sus circuitos con apariencia 3D y una suavidad de desarrollo garantizada. Y si queréis emociones fuertes, pillad a tres amigos y comprobad quién es el más rápido. Lo dicho: no hay otro igual.

Puntuación 91

GAME & WATCH GALLERY



▸NINTENDO ▸Habilidad
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1-2 J

Son media docena de los clásicos juegos de maquinitas, tan famosos en los años 80, sólo que con un buen lavado de cara. Entre otras joyas podréis jugar con «Donkey Kong Jr» o «Rainshower», que os sonarán a los más "clásicos". Y ahí no acaba la cosa: hay otros cinco más esperando a que los descubráis. Si para vosotros los gráficos no lo son todo, probadlo. No os defraudará.

Puntuación 83

GOLDEN SUN

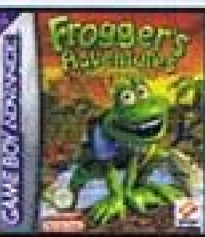


▸NINTENDO ▸Juego de Rol
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1-2 J

En un continente enorme, dos muchachos están a punto de vivir una aventura fantástica. Esta entrada de película da pie a un fenomenal juego de Rol que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento que se prolonga entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito. Redondea el título su aspecto técnico, ¡¡y que está en castellano!!

Puntuación 95

FROGGER'S ADVENTURES



▸KONAMI ▸Avent.-Habilidad
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1 J

La rana del Frogger de toda la vida protagoniza una aventura de saltos. 15 fases diferentes.

Puntuación 80

GO! GO! BECKHAM!



▸RAGE ▸Plataformas
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1 J

Atractiva mezcla de plataformas, aventura y juego de fútbol. Muy atractivo.

Puntuación 87

GRADIUS ADVANCE



▸KONAMI ▸Matamarcianos
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1 J

Uno de los estandartes de los mata-mata. Destaca su elaborado apartado gráfico.

Puntuación 85

GREMLINS: STRIPE VS GIZMO



▸WANADOO ▸Plataformas
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1-2 J

Las famosas criaturas de la tele protagonizan un plataformas correcto, pero nada más.

Puntuación 79

GT ADVANCE 2

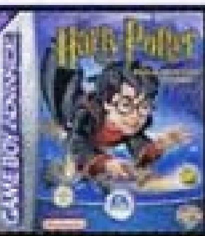


▸THQ ▸Carreras
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1-2 J

Este juego de rallys nos mete de lleno en circuitos detallados. Su control tira de arcade.

Puntuación 88

HARRY POTTER



▸ELECTRONIC ARTS ▸Aventura
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1 J

Un cartucho "aventurero" para saborear el ambiente Hogwarts. Mejor la segunda parte.

Puntuación 80

INSPECTOR GADGET



▸LSP ▸Plataformas
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1-3 J

Una sucesión de mamporros y minipuzzles, tocada por la varita de los protagonistas.

Puntuación 78

INVADER

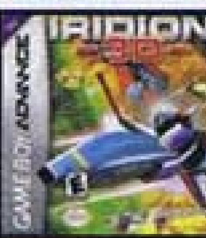


▸MIDWAY ▸Shooter
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1-2 J

Un matamarcianos de corte clásico que cuenta con un gran acabado técnico. Frenético.

Puntuación 87

IRIDION 3D



▸MAJESCO ▸Shooter
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1 J

Acaba con las hordas de naves alienígenas mientras disfrutas de unos gráficos alucinantes.

Puntuación 83

ISS ADVANCE



▸KONAMI ▸Fútbol
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1 J

Nos gusta el fútbol, y más cuando podemos jugar en cualquier parte que imaginéis.

Puntuación 88

JACKIE CHAN ADVENTURES

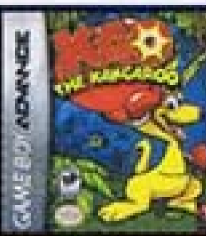


▸ACTIVISION ▸Beat'em Up
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1 J

Jackie tiene nombre, fama y hasta un juego: un beat'em up de buena factura.

Puntuación 87

KAO THE KANGAROO

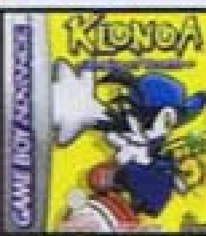


▸TITUS ▸Plataformas
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1 J

Un plataformas muy cuidado, colorista y bien detallado, pero no aporta nada nuevo.

Puntuación 84

KLONOA

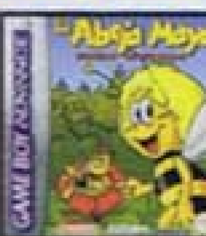


▸NAMCO ▸Plataformas
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1 J

Un plataformas con saltos y puzzles, que merece la pena probar. Diversión garantizada.

Puntuación 86

LA ABEJA MAYA

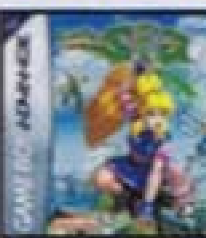


▸ACCLAIM ▸Plataformas
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1 J

Estupendo plataformas infantil que recrea las aventuras de Maya, sí, la de los dibujos.

Puntuación 84

LADY SIA



▸TDK ▸Acción-plataformas
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1 J

Combina saltos, escaladas, carreras y espadazos con una puesta en pantalla soberbia.

Puntuación 87

LA COMUNIDAD DEL ANILLO



▸VIVENDI UNIV. ▸Juego de Rol
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1 J

Fiel adaptación del libro de Tolkien en la que disfrutaremos de una grandísima aventura.

Puntuación 89

LEGO BIONICLE ADVENTURES

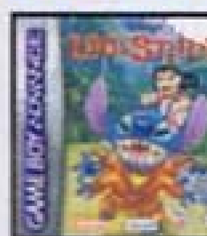


▸EA/LEGO MEDIA ▸Plataf.
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1 J

Una aventura protagonizada por los exitosos juguetes de Lego. Algo "simplón".

Puntuación 78

LILO & STITCH



▸DISNEY-UBI SOFT ▸Acción
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1 J

Humor, marcha, una jugabilidad envidiable, variedad... pero se queda algo corto de duración.

Puntuación 86

LUCKY LUKE WANTED



▸INFOGRAMES ▸Aventura
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1-2 J

El vaquero protagoniza una aventura divertida y variada, con una genial ambientación.

Puntuación 88

MEDABOTS AX



▸NATSUME ▸Lucha-estrategia
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1-2 J

Peleas de robots al estilo «Smash Bros», con cuatro personajes en pantalla.

Puntuación 80

LA SUPERNOVEDAD

YOSHI'S ISLAND: MARIO ADVANCE 3



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷TODOS LOS PÚBLICOS ▷1-4 J

La penúltima aventura de Mario y Yoshi nos deja 48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Su absorbente jugabilidad no os permitirá siquiera pestañear y su acabado gráfico os dejará con la boca abierta. Y no penséis que lo acabaréis en un abrir y cerrar de ojos, puesto que conseguir completar todos los niveles y secretos os llevará varios meses "dándole" al cartucho. Hay que disfrutar de esta aventura.

Puntuación 96

LAS DOS TORRES



▸ELECTRONIC ARTS ▸Acción
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1-4 J

Señor de los Anillos en versión cine. Mucha acción con algún toquecito de Rol.

Puntuación 91

MEGAMAN BATTLE NETWORK

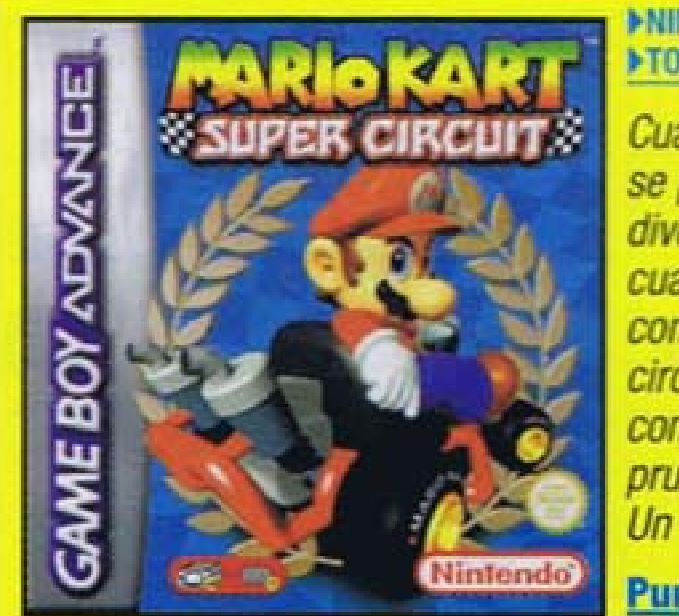


▸CAPCOM ▸RPG
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1 J

Una mezcla de investigación y combate con Megaman como protagonista estelar.

Puntuación 85

MARIO KART SUPER CIRCUIT



▸NINTENDO ▸Carreras
▸TODOS LOS PÚBLICOS ▸1-4 J

Cuando el fontanero bigotudo y sus amigos se ponen a los mandos de veloces karts, la diversión está más que asegurada. Hasta cuatro jugadores pueden ponerse a correr como locos en cualquiera de sus 20 circuitos plagados de ítems y trampas. El control de los vehículos es exquisito y las pruebas son emocionantes hasta el final. Un "racer" completo e irresistible.

Puntuación 95

GUÍA DE COMPRAS

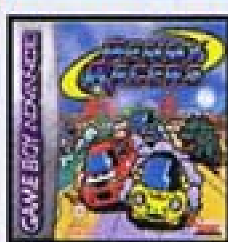
GAME BOY ADVANCE

MOTO RACER ADVANCE

▶UBI SOFT ▶Motos
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1-2 J
Carreras de cross y urbanas, en tu portátil. Lástima que todo se mueva con brusquedad.
Puntuación 78

NAMCO MUSEUM

▶INFOGRAMES ▶Arcade
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1-2 J
Colección de cinco clásicos juegos en un único cartucho. Simple pero adictivo.
Puntuación 84

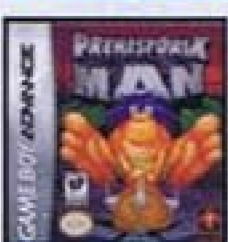
PENNY RACERS

▶THQ ▶Carreras
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1-4 J
Si te atreves con estos modelos estilo "deformed", garantizamos carreras de lujo.
Puntuación 85

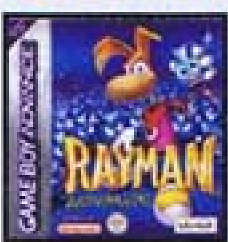
PHALANX

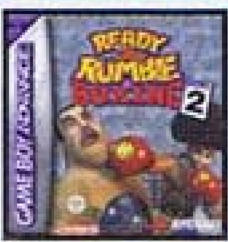
▶KEMCO ▶Shoot'em Up
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1 J
Un buen matamarcianos. Con enemigos variados, jefes poderosos, rápido y detallado.
Puntuación 80

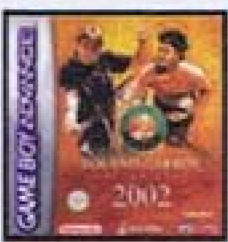
POWER RANGERS TIME FORCE

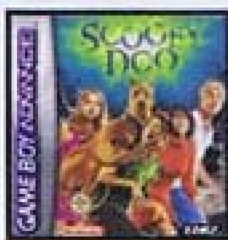
▶THQ ▶Beat'em Up
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1 J
Los famosos personajes de la tele protagonizan un cartucho "sosote" y sin mucho brillo.
Puntuación 68

PREHISTORIK MAN

▶TITUS ▶Plataformas
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1 J
Un plataformas que rezuma simpatía y detalles agradables. Nivel técnico más que correcto.
Puntuación 85

RAYMAN ADVANCE

▶UBI SOFT ▶Plataformas
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1-4 J
Un plataformas que no te puedes perder. Gráficos de locura y gran jugabilidad.
Puntuación 90

READY TO RUMBLE 2

▶MIDWAY ▶Boxeo
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1 J
Este alocado juego de boxeo presenta una buena factura técnica, pero flojilla jugabilidad.
Puntuación 78

ROLAND GARROS 2002

▶WANADOO ▶Tenis
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1-4 J
Un simulador de tenis que se toma en serio los partidos. Jugadores reales.
Puntuación 87

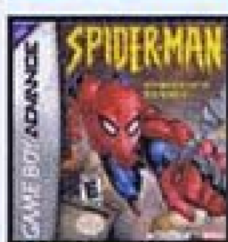
SCOOBY DOO

▶THQ ▶Acción-aventura
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1 J
Una buena aventura si te gusta explorar y resolver puzzles. Una pena que dure tan poco.
Puntuación 83

SONIC ADVANCE

▶SEGA ▶Plataformas
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1-4 J
Sonic se enfrenta a 12 vertiginosos niveles llenos de rampas, loopings y anillos.
Puntuación 93

SPIDER-MAN

▶ACTIVISION ▶Avent.-puzzle
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1 J
Destacamos los movimientos de Spidey y el detalle de los escenarios. Fiel a la peli.
Puntuación 80

SPIDERMAN: MISTERIO'S MENACE

▶ACTIVISION ▶Beat'em Up
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1 J
El hombre araña se luce en este atractivo y vistoso beat'em up. No ha defraudado.
Puntuación 86

SUPER MARIO ADVANCE

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1-4 J
Aunque ya ha sido superado por las dos entregas posteriores, este cartucho nos sigue gustando por su atractivo desarrollo, genial mezcla de plataformas y aventura. Podemos elegir entre cuatro personajes para completar el juego, cada uno con sus propias características. Técnicamente no desentona con lo que se lleva ahora, y además incluye el «Mario Bros» original.
Puntuación 91

SUPER MARIO WORLD

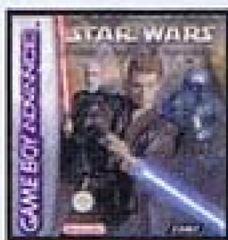
▶NINTENDO ▶Plataformas
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1-4 J
El juego que le ha coronado como auténtico rey de plataformas. No hay otro como él. En su juego nos esperan 96 mundos para explorar ya sea corriendo, buceando, a saltos, montados sobre Yoshi e incluso volando. Y además podemos escoger entre Mario y Luigi para recorrer la fase. Aparte, incluye «Mario Bros.», arcade multijugador compatible con «Mario Advance».
Puntuación 96

SPYRO: SEASON OF FLAME

▶UNIVERSAL INT. ▶Plat.
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1 J
Una gran segunda parte. Vista isométrica, escenarios coloristas, mundos enormes…
Puntuación 89

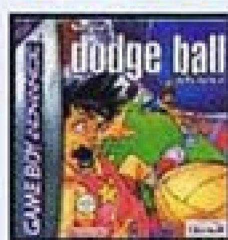
SPYRO: SEASON OF ICE

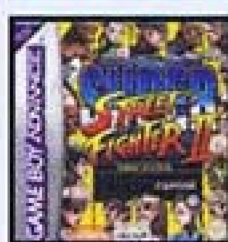
▶UNIVERSAL INT. ▶Av.-acción
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1 J
Esta aventura rezuma buen humor, jugabilidad y variedad. Y Spyro es muy versátil.
Puntuación 88

STAR WARS: ATAQUE DE CLONES

▶THQ. ▶Acción
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1 J
Por mucho que te flipe el mundo Star Wars, este juego no hace honor a la película.
Puntuación 65

STAR X

▶BAM! ▶Shooter
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1-2 J
Buenos gráficos contrastan con una jugabilidad poco cuidada en este irregular mata-mata.
Puntuación 75

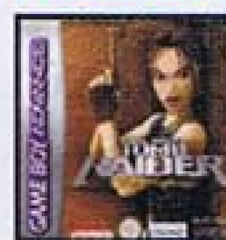
SUPER DODGE BALL ADVANCE

▶UBI SOFT ▶Deportivo
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1-2 J
Juega al balón-prisionero con gráficos simpaticotes, control guay y opciones para flipar.
Puntuación 83

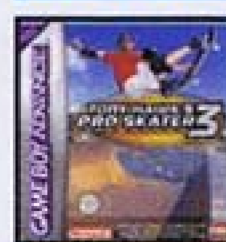
SUPER STREET FIGHTER II

▶CAPCOM ▶Lucha
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1-2 J
¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? Hecho.
Puntuación 90

TEKKEN
▶NAMCO ▶Lucha
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1-2 J
Golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.
Puntuación 89

THE SCORPION KING

▶VIVENDI UNIV. ▶Beat'em Up
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1 J
Un beat'em up clásico que nos sumergirá en las localizaciones de la película en que se basa.
Puntuación 77

TOMB RAIDER: THE PROPHECY

▶UBI SOFT ▶Aventura
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1 J
Lara se estrena en Advance con una animación de lujo y una buena carga de acción.
Puntuación 89

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

▶ACTIVISION ▶Skate
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1-4 J
Skaters enormes, se mueve con total suavidad, buen multijugador. Completo.
Puntuación 92

TOP GUN

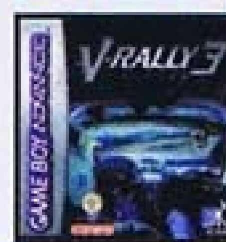
▶TITUS ▶Acción
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1 J
A bordo de un potente caza, surcamos zonas de guerra en perspectiva 3D.
Puntuación 80

TOTAL SOCCER 2002

▶UBI SOFT ▶Fútbol
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1-2 J
Vista aérea, jugadores en plan monigote y desplazamientos rápidos de balón. Divertido.
Puntuación 85

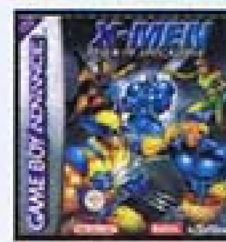
TUROK EVOLUTION

▶ACCLAIM ▶Acción
▶MAYORES DE 13 ▶1-2 J
Un buen argumento y un fácil control dan vida a la primera incursión de Turok en GBA.
Puntuación 87

V-RALLY 3

▶INFOGRAMES ▶Carreras
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1-2 J
El juego de rallys definitivo: gráficos de otra galaxia y depurada jugabilidad.
Puntuación 95

WARIOLAND 4

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1 J
Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva. Gráficamente goza de un nivel más que aceptable, la mecánica de juego es adictiva como pocas veces se ha visto y además es bastante largo. Por si fuera poco, cuenta con la dosis de aventura necesaria para hacerlo todavía más variado. ¡Y encima siempre mola hacer de malo!
Puntuación 92

X-MEN REIGN OF APOCALYPSE

▶ACTIVISION ▶Beat'em Up
▶TODOS LOS PÚBLICOS ▶1-2 J
Los mutantes X se las ven con el malvado Apocalipsis. Acción, puñetazos y buenos gráficos.
Puntuación 83

¡¡MARIO WORLD + GB ADVANCE!!

Si todavía no tienes una Game Boy, esta es tu oportunidad

¿Conoces Game Boy Advance? Te suena, ¿no? 32 bits, consola portátil, colores frescos, mogollón de buenos juegos, tus amigos la tienen y tal, en fin... ¿Y Mario, te suena Mario? Lo último que ha protagonizado para Advance se llama «Super Mario World», y es una pasada, un título imprescindible. ¿Y qué pasaría si unes las dos cosas? No lo imagines, Nintendo ha lanzado un pack flipante, compuesto de **GB Advance en color azul transparente más Super Mario World.** A un precio muy atractivo.





¡Qué ocasión! *Hombre, no desperdicies la oportunidad que te brinda Nintendo. El pack es de auténtico lujo, con un «Super Mario World» que ha demostrado ser imbatible, y la consola más de moda.*



Platinum. *Es lo último que ha salido a la calle. Una Game Boy Advance plateada que pone el broche de oro a los diferentes modelos disponibles. Su aspecto elegante y moderno ha superado incluso a la brillante consola negra, que fue la penúltima en ver la luz. Por aquí es nuestra favorita.*

ELIGE EL COLOR DE TU GB ADVANCE

Nintendo ha lanzado 6 modelos diferentes de Game Boy Advance. ¿Cuál te mola más?

Uno de los factores del éxito de GB Advance es sin duda su diseño. Sí, ya sabemos que sus juegos son el no va más, que te los llevas a cualquier parte, que hay de todos los géneros que te puedas imaginar, lo que quieras... Todo eso es cierto, pero no digas que la consola, su aspecto exterior, no enamora a primera vista. Y para que la sensación dure aún más, Nintendo lo ha redondeado lanzando seis modelos de colores diferentes. ¿Cuál quieres?



LOS PERIFÉRICOS OFICIALES PARA TU GB ADVANCE

Estos **accesorios están licenciados por Nintendo** y cuentan con todas las garantías de uso y duración. Además se te van a hacer imprescindibles. Dispones del cable para jugar con tus amigos, la batería que no tiene fin y el pedazo de cable para conectar tus juegos a la GameCube. Todo cubierto.



*Con el **cable link** podrás jugar partidas simultáneas con tus amigos y sus GBA.*



*Si las pilas no te "duran", anímate a conectar esta **batería** a tu Advance. Y olvídate de ellas.*



*Cada vez hay más juegos que aprovechan la **conexión** con la GameCube. Este es el cable que te permite hacerlo.*

YOSHI'S ISLAND™

SUPER MARIO ADVANCE 3



Nintendo® Acción